GAME
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 100
NOVEMBRE 2014

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

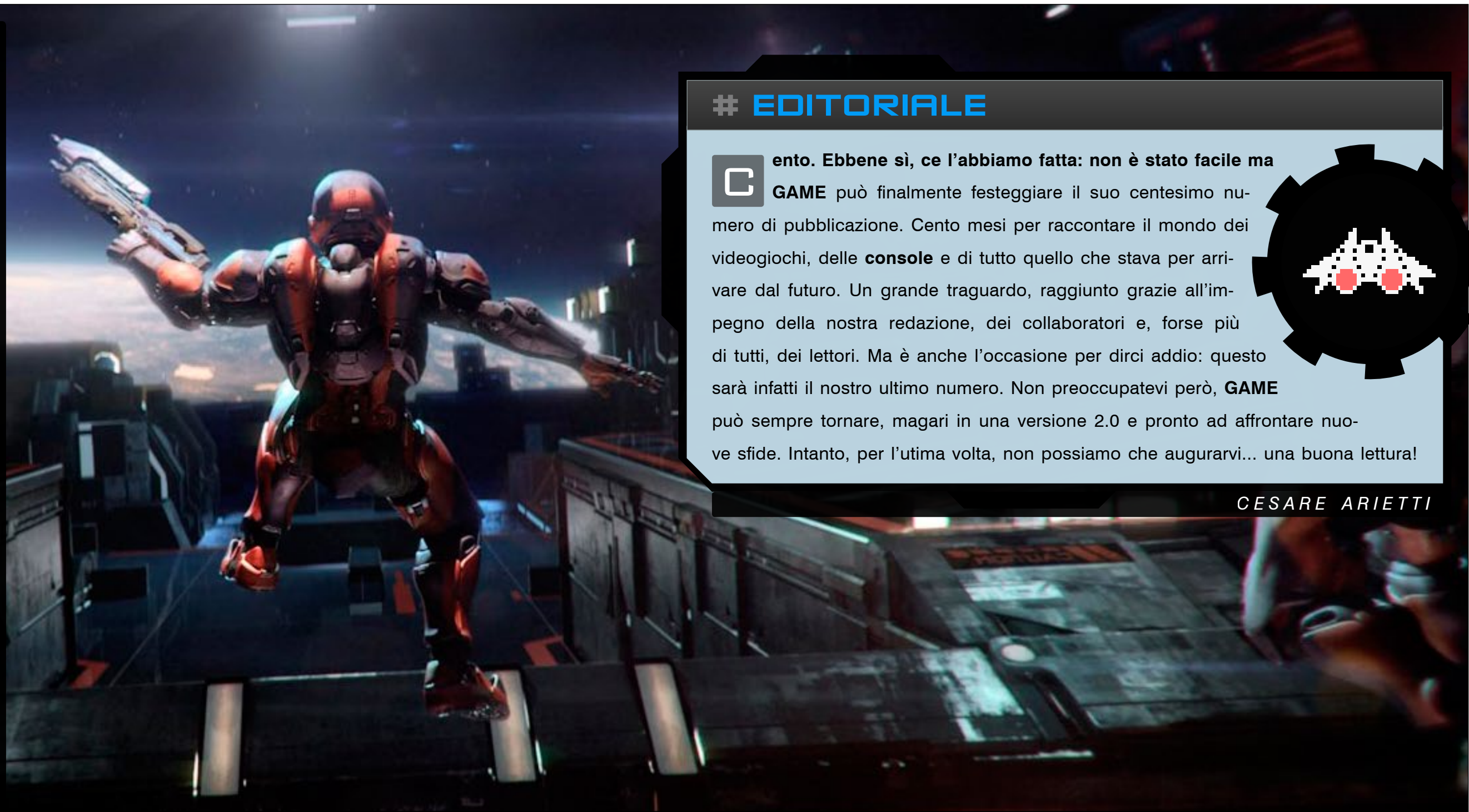
DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

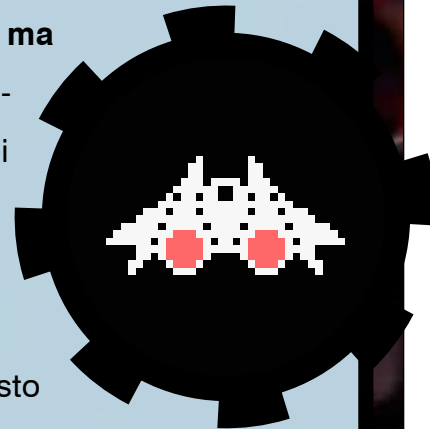
REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Andrea Pautasso, Nada Shahin

HANNO COLLABORATO:
Mario Moschera, Simone Ceccarelli, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Enrico Rossi, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti, Alessio Pinna, Mattia Traverso, Francesco Merlin, Riccardo Primavera, Matteo Mangoni, Ruben Ferretti, Fabio Siino, Daniele Nottoli, Francesco D'Alicandro, Pierfrancesco Piccirilli, Emanuele Rizzi, Federico Covitti, Mattia Giangrandi, Maurizio Napoletano, Daniele Carigi, Nicolò Sartore, Alessandro Massi, Marco Macchitella, Giuseppe Cossalter, Iuliano Biagio, Gianmarco Panza, Igino Nardino, Alessandro Citro, Filippo Barbuscia, Vittorio Vignale, Miriana Lo Conte, Alessandro De Simone, Riccardo Cerutti, Federico Baglivo, Giovanni Vincenti, Michele Prontelli, Marchetti Tiziano, Iovino Jacopo, Giuseppe Legname, Valerio Turrini, Marco Gioletta, Lorenzo Pace, Antonio Fortino, Nicola Chidichimo, Simone Mille, Lorenzo Paoletti, Alessandro Di Pietro, Nicolò Azzolini, Simone Rastelli, Fabrizio Balducci, Giulio Aterno, Matteo Vivona, Andrea Romaniello, Alessio Calace, Giuseppe Pirozzi, Davide Begni, Francesco di Marzo, Salvatore Miranda

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio 17 / 19
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: info@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA: *Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Vivendi (Alessandro Murè), Atari (Rosaria Fusco)*

EDITORIALE

Cento. Ebbene sì, ce l'abbiamo fatta: non è stato facile ma GAME può finalmente festeggiare il suo centesimo numero di pubblicazione. Cento mesi per raccontare il mondo dei videogiochi, delle **console** e di tutto quello che stava per arrivare dal futuro. Un grande traguardo, raggiunto grazie all'impegno della nostra redazione, dei collaboratori e, forse più di tutti, dei lettori. Ma è anche l'occasione per dirci addio: questo sarà infatti il nostro ultimo numero. Non preoccupatevi però, **GAME** può sempre tornare, magari in una versione 2.0 e pronto ad affrontare nuove sfide. Intanto, per l'utima volta, non possiamo che augurarvi... una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

TUTTI GLI ARTICOLI DEL MESE!

SUPER SMASH BROS WII U DA RECORD

Successo di critica e pubblico per l'atteso spin-off di casa Nintendo

Un lancio record: **Super Smash Bros Wii U** è arrivato sul mercato da pochi giorni e ha già segnato un traguardo notevole. Secondo la rivista **Forbes**, il titolo **Nintendo** avrebbe venduto oltre cinquecentomila copie nelle prime settantadue ore di commercializzazione. Ma il successo non è soltanto economico: dalle prime recensioni apparse in rete troviamo punteggi decisamente elevati, la maggior parte dei quali è orientata verso il 9 su 10. Segno che il **gameplay** e le novità di questo **spin-off** continuano a convincere pubblico e fan. Oltre ad un roster enorme e decine di citazioni, il gioco propone persino il doppiaggio italiano, quasi una novità per la casa di **Kyoto**. Un vero e proprio successo annunciato!

IL CAMPIONATO DI PES 15

In palio la finale di Champion's League

Konami ha annunciato una grande novità in occasione dell'uscita di **PES 2015**: si tratta della **Virtual UEFA Champions League**, un vero e proprio campionato che permetterà a tutti i giorcatori di competere per un premio speciale: venticinquemila euro in palio e la possibilità di vedere la finale di **Champion's League**! Per cui... allenatevi al massimo!

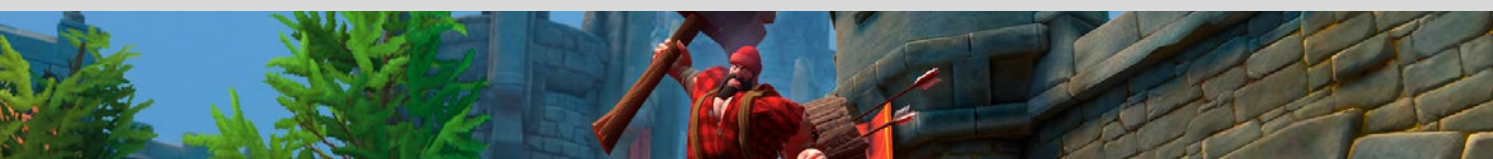
UN SURVIVAL... CON LUCE!

Cambio di gameplay per Alone in the Dark!

Alone in the Dark: Illumination torna a far parlare di sé attraverso un **trailer** che illustra le novità introdotte. Disponibile per **PC**, permetterà di combattere i nemici nell'ombra attraverso la luce, soluzione che renderà più complesso il **gameplay**. Inoltre sarà presente una modalità coop per quattro giocatori. La paura è vicina!

SHADOW OF MORDOR: PRONTI PER IL DLC?

Si chiama Lord of the Hunt e promette nuovi nemici, missioni e trofei

Dopo il successo di Shadow of Mordor, Warner Bros ha annunciato il **DLC Lord of the Hunt**. La storia ruota attorno al cacciatore nano **Torvin**, un prezioso alleato per combattere gli sgherri di **Sauron**. Sarà possibile prendere parte ad epici scontri con nemici a cavallo di belve e affrontare **quest** aggiuntive. Gli avversari sono stati opportunatamente aumentati, così come i collezionabili e i trofei da conquistare. Infine è stato rinnovato il parco rune, con cinque aggiunte per potenziare le cavalcature. L'avventura insomma non è ancora finita!

ORCS MUST DIE! UNCHAINED SI RINNOVA

Sono stati aggiunti due nuovi personaggi, una mappa e skin inedite!

Siamo ormai nel bel mezzo della Closed beta di Orcs Must Die! Unchained e, per rendere ancora più appetitoso il titolo, i ragazzi della **Robot Entertainment** hanno deciso di inserire due nuovi personaggi, l'orso polare **Tundra** e il mago **Ancestor**, una nuova mappa e diverse skin inedite! Lo scontro è più vivo che mai!

PIATTAFORMA: PLAYSTATION 4 / PUBLISHER: SCEE / GENERE: PIATTAFORME / USCITA: DISPONIBILE

LITTLE BIG PLANET 3

ANTEPRIMA completa

A cura di: Alessio Calace

Prossimo al suo terzo capitolo, LittleBigPlanet uscì per la prima volta nel lontano 2008 su **PS3**. Un platform apparentemente semplice, in cui percorrere dei classici livelli bidimensionali: che cosa lo rese dunque unico nel suo genere? Ovviamente l'editor, strabordante di possibilità pressoché infinite. Questo terzo episodio della serie sarà ambientato in un nuovo mondo chiamato **Bunkum**, dove faremo la conoscenza di tre nuovi personaggi caratterizzati da abilità differenti e in grado di dare al **gameplay** una sferzata di novità. Ma quello che ha subìto più rinnovamenti è stato proprio l'editor, che stavolta permette di intervenire su tutto quello che appare sullo schermo. Saranno disponibili ben sedici piani, sui quali costruire elementi a piacimento, e funzioni per creare veri e propri potenziamenti, come la pistola spara vapore già vista durante la presentazione dell'**E3** di **Los Angeles**. Per quanto riguarda il comparto tecnico il gioco sembra mostrare i muscoli: la grafica appare pulita, impreziosita da un livello di dettaglio pazzesco e dalla risoluzione in **Full HD**. Senza dubbio questo nuovo capitolo promette di prolungare ancora l'onda di divertimento della serie!

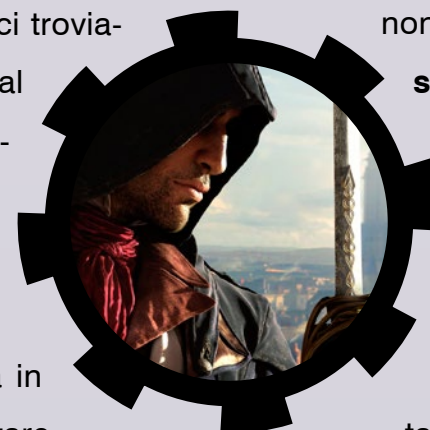
ASSASSIN'S CREED: UNITY

RECENSIONE completa

Alessandro Faltoni

La saga degli assassini più famosi della storia ormai è ben nota, soprattutto dopo gli otto capitoli rilasciati da Ubisoft. Assassin's Creed: Unity è però il primo titolo su **console** di nuova generazione e questo basta per attirare grande curiosità da parte dei fan. Saranno riusciti i ragazzi di **Montreal** a creare un vero e proprio capolavoro all'altezza del secondo capitolo? La storia questa volta ci catapulta nel bel mezzo di una **Parigi** dominata dall'anarchia e dal fermento politico, che presto sfoceranno nell'imminente **Rivoluzione Francese**. E il nostro alter ego sarà **Arno**, fisicamente simile ad Ezio ma di certo non in grado di rubargli la scena in quanto a carisma. Durante lo svolgimento della

trama, potremo incontrare personaggi del calibro di **Napoleone** e **Robespierre**, senza contare che potremo rivivere grandi eventi storici come la **Presa della Bastiglia** e l'esecuzione di **Re Luigi XIV**. Purtroppo assisteremo a questi momenti quasi ai margini delle vicende, senza avere davvero la sensazione di prendere parte in prima persona a questi grandi cambiamenti: un vero peccato, visto il lavoro di ricostruzione svolto. Il fulcro del gioco ruota attorno ad Arno, alle sue origini e alla sua vita interiore, il tutto a discapito dell'ambientazione; inoltre va anche sottolineata la scelta degli sviluppatori di ridurre al minimo il collegamento con i **Precursori**, cosa che invece era stata molto apprezzata negli scorsi episodi della serie. Grande novità per quanto riguarda il **gameplay** è l'uso della componente **stealth**: adesso potremo nasconderci praticamente dietro qualunque anfratto, mimetizzandoci tra la folla e muovendocisilenziosamente in stile **Sam Fisher**; purtroppo non è tutto oro quello che luccica: l'intelligenza artificiale dei nemici è troppo scarsa e spesso gli avversari sembreranno più degli spaventapasseri che delle guardie armate al servizio del Re. Nonostante **Ubisoft** abbia apportato delle migliorie sulla spettacolarità dell'azione, la stupidità dei nemici e l'equipaggiamento smisurato a disposizione del nostro **alter ego** ha portato ad avere tra le mani un gioco fin troppo semplice: insomma un vero peccato. Discorso differente per l'aspetto prettamente tecnico: qui possiamo solo

stropicciarci gli occhi ed ammirare in assoluto silenzio il lavoro svolto da **Ubisoft**. **Parigi** è magnifica, i suoi edifici e i suoi quartieri sono stati realizzati fin nei minimi particolari. Ma la vera innovazione riguarda la corsa acrobatica del nostro alter ego, rivista aggiungendo azioni più spericolate e spettacolari. Purtroppo c'è sempre il rovescio della medaglia: i movimenti frenetici, soprattutto durante la fuga, possono portare il giocatore a compiere errori irrecuperabili. Per quanto riguarda il sonoro, ci troviamo di fronte ad un ottimo lavoro sia dal punto di vista del doppiaggio in italiano (egregie le voci dei personaggi principali, un po' meno quelle degli altri) sia per le musiche di eccellente qualità. La longevità della campagna in singolo è più che buona: per completare tutte le missioni legate alla **storyline** principale serviranno non meno di 15 / 20 ore; tuttavia affrontare le varie **sub-quest**, trovare tutti gli oggetti da collezione e completare le varie attività presenti potrebbe impegnarvi anche per cinque o sei volte tanto. **Assassin's Creed: Unity** è una gioia per gli occhi ma è ancora affetto da alcuni problemi ormai storici della serie: nonostante tanti buoni elementi è una rivoluzione... mancata!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT

SVILUPPO: UBISOFT

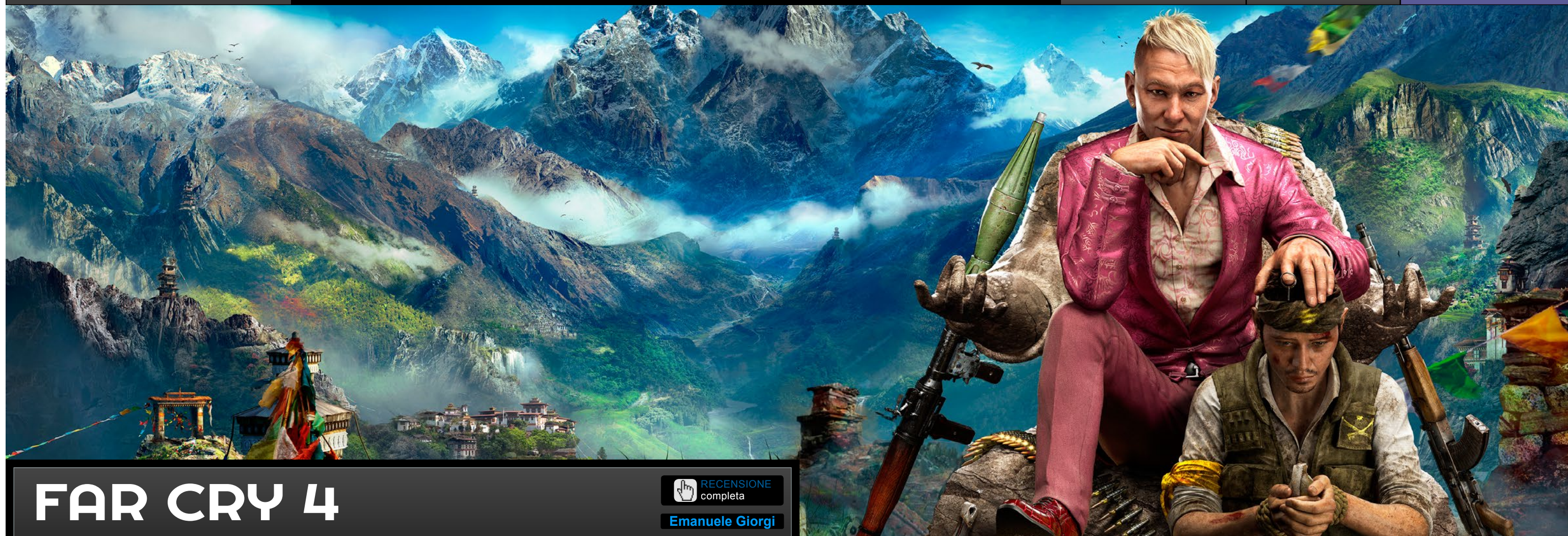
GENERE: AVVENTURA

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	84
Giocabilità	83
Longevità	88

COMMENTA

GLOBALE 84

FAR CRY 4

RECENSIONE completa

Emanuele Giorgi

Il brand di Far Cry è sempre stato presente su tutte le principali console: l'abbiamo giocato su PC, Xbox e **PS3**, per arrivare infine alle odierne di nuova generazione. **Ubisoft** ha incessantemente garantito dei titoli, nel bene o nel male, di alto livello: è obbligatorio dunque domandarsi se la casa di **Montreal** sia riuscita a mantenere alti gli standard anche per questo nuovo quarto capitolo. Se pensavate che gli sviluppatori avrebbero mantenuto l'ambientazione vista in passato vi stavate sbagliando di grosso: questa volta le vicende sono ambientate tra le gelide montagne dell'**Himalaya**. Il **concept** però resterà invariato: vestiremo i panni di **Ajay Ghale**, un'ignara vittima dell'inferno che lo attende. Giunto ai con-

fini dell'**India** per onorare la defunta madre, il giovane verrà fermato e sequestrato dalle guardie armate di un certo, trafficante e delinquente locale attratto misteriosamente dal nostro protagonista. E proprio quest'ultimo, durante un tentativo di fuga, scoprirà una milizia impegnata a combattere il malvagio dittatore. I ribelli, appartenenti al **Sentiero d'Oro**, saranno capeggiati da due figure di spicco, **Amita** e **Sabal**, i quali affideranno ad **Ajay** diverse missioni per arrivare allo sconto finale con **Min**. Purtroppo, non essendo troppo calcata, la rivalità tra le due parti non risulterà intensa come quella vista nel terzo episodio tra **Jason Brody** e **Vaas**, il che ridurrà molto l'attesa per la battaglia finale. La struttura di questo **Far Cry 4** sfortunatamente non ha subìto eccessivi cambiamenti rispetto al precedente capitolo, ricalcado eccessivamente un **gameplay** più che usurato. Le **quest** che eseguiremo rappresenteranno la base della campagna, che da sola non durerà più di dieci ore: ad aiutare la longevità ci saranno palate di missioni secondarie, che ci saranno affidate da **Npc** secondari più o meno caratteristici. Naturalmente, per ogni obiettivo portato a termine verremo ricompensati da esperienza, utile per far crescere le abilità del nostro alter ego, denaro per comprare armi e punti **Karma**, attraverso il quale è possibile ottenere oggetti extra. Il gioco però presenta altre due attività: liberare gli avamposti dai nemici, utile per viaggiare con spostamenti rapidi tra diverse **location**, e addentrarci nelle battute di caccia per

uccidere determinati obiettivi della fauna locale. E sarà proprio uno degli animali a introdurre un'interessante novità: stiamo parlando dell'elefante, da abbattere... o addomesticare per utilizzarlo come comodo mezzo da trasporto! Inoltre troveremo anche veicoli come camion, automobili ed una specie di elicottero con il quale raggiungere in fretta le cime più tempestose. Tecnicamente **Far Cry 4** mostra molti pregi e pochi difetti: se da una parte abbiamo strabuzzato gli occhi per un paesaggio ricco di particolari, con dettagli e **texture** di altissimo livello, dall'altro non siamo esplosi di gioia nel vedere alcuni modelli poligonali non proprio di nuova generazione. Il sonoro fa la sua parte, buona infatti la colonna sonora e ottimo il doppiaggio in italiano, composto da voci note e di alto livello. La longevità della campagna principale è ridotta ma si rivela immensa per chi decide di terminare il gioco al 100%. **Far ry 4** è un ottimo prodotto: tecnicamente è valido, la mappa di gioco è gigantesca ed il **gameplay** risulta solido e consolidato. Stona però la somiglianza sostanziale con il suo predecessore. L'acquisto è consigliato ai neofiti, ma anche a coloro che desiderano addentrarsi in un'avventura... di nuova generazione!

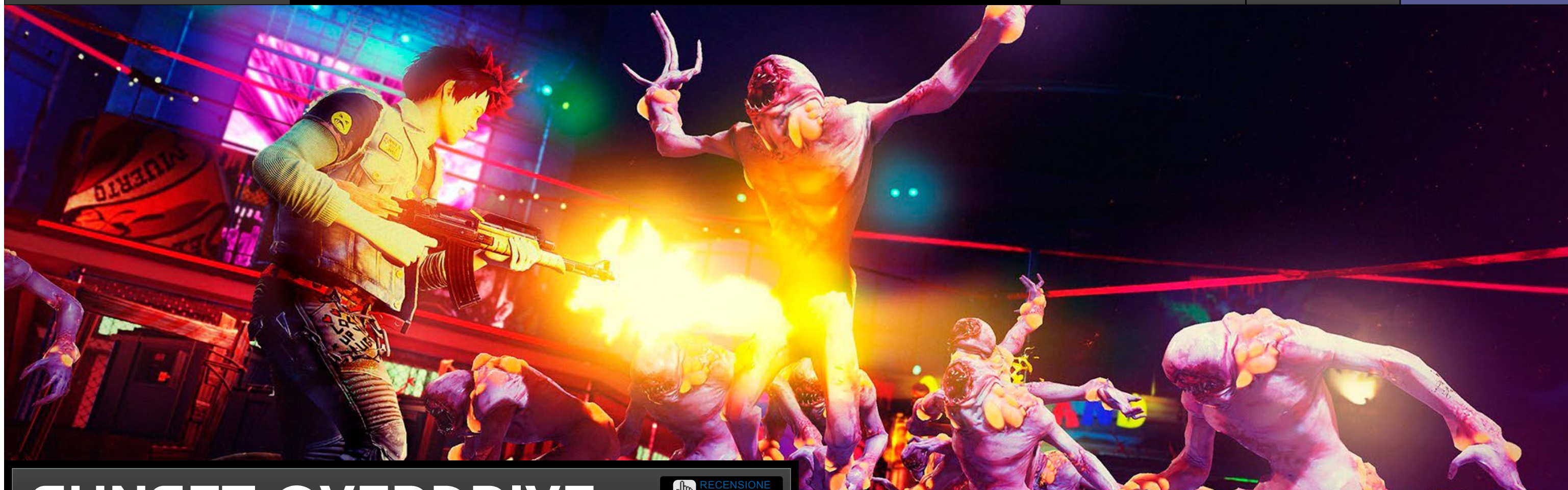
VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: UBISOFT
SVILUPPO: UBISOFT
GENERE: FPS
GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

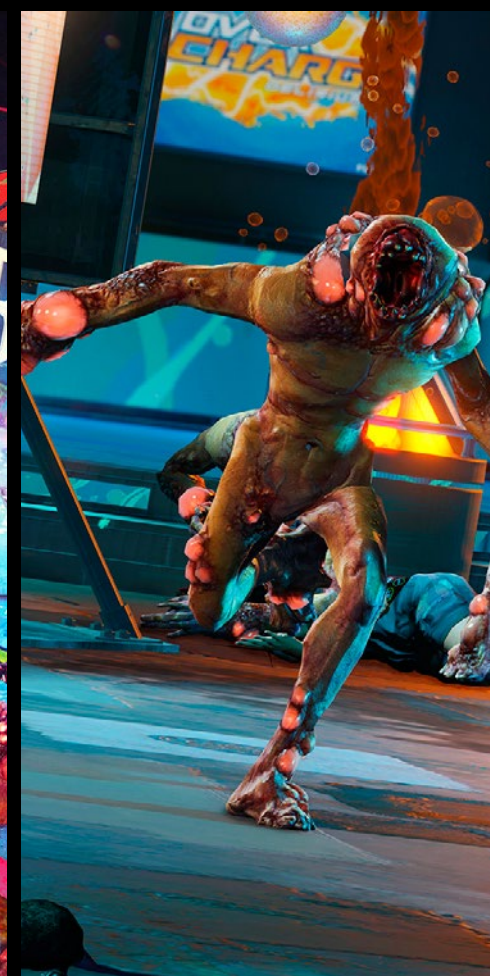
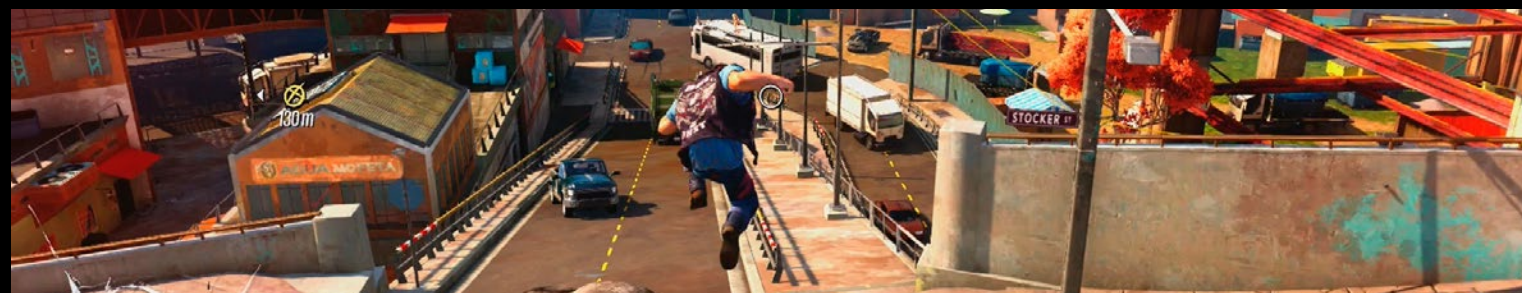
Grafica	90
Sonoro	83
Giocabilità	78
Longevità	92

COMMENTA

GLOBALE **86**

SUNSET OVERDRIVE

RECENSIONE completa

The Chief

Dopo aver segnato, seppur con alti e bassi, la storia di alcuni prodotti destinati al marchio PlayStation (**Ratchet & Clank**, **Resistance**, **Spyro**), gli sviluppatori **Insomniac Games** cambiano direzione dirigendosi esclusivamente sulle rotte battute da casa **Microsoft**. **Sunset Overdrive** è dunque un prodotto destinato al solo palco-scenico **Xbox One** e si pone l'obiettivo di incrementare le ancora claudicanti vendite della **console**. Abbiamo quindi una nuova **killer application**? Scopriamolo insieme. Il plot narrativo ha radici molto semplici e direzionate fortemente verso uno stile autoironico: il gioco non si prende molto sul serio e il suo stile colorato fuori dalle righe si nota sin dalle prime battute. La trama

ci lancia nel mezzo dell'azione e pian piano riusciremo a conoscere i motivi che hanno portato **Sunset City** allo stato di paese sotto assedio da parte di creature mutanti: la **Fizzco**, società produttrice di bevande gassate, distribuisce agli abitanti della città una nuova bibita chiamata **Overcharge** in occasione di un evento serale: ma ogni persona che la beve subisce effetti degenerativi. Ed è qui che interviene il nostro protagonista: costruito attraverso un buon editor che ci farà spaziare dalla scelta del sesso alle fattezze fisiche, dal volto al taglio dei capelli, agli accessori e a molto altro ancora, sarà pronto a combattere l'orda impazzita di mutanti. Il **gameplay** di **Sunset Overdrive** va centrato in un contesto **open world** nel quale il nostro protagonista avrà il compito di percorrere l'area metropolitana evitando di scendere nelle strade infestate, il tutto *grindando* sui cavi delle luci, correndo lungo i cornicioni dei palazzi, sui perimetri dei cartelloni stradali o su ogni superficie percorribile su due piedi. Nel caso dovessimo atterrare sul suolo cittadino, dovremo sfruttare automobili, rampe o scatoloni in grado di spingerci nuovamente a distanza di sicurezza oppure affronatere i pericolosi mutanti che ci aggrediranno in massa. Una volta in aria **Sunset Overdrive** darà il via alla sua meccanica principale, ovvero concatenare combo di evoluzioni per evitare di avvicinarsi al suolo e combinare gli attacchi contro i nemici. Da qui entreranno in gioco le folli armi e abilità che **Insomniac Games** ha saputo concepire: per

dirne una, avremo accesso ad una spara dischi in vinile, mentre successivamente potremo godere di un lancia orsetti esplosivi, boomerang e molto altro ancora. La follia e l'estetica di alcune armi sono degne di nota e la loro potenzialità offensiva sarà ulteriormente migliorabile grazie alla possibilità di includere sulle nostre bocche da fuoco potenziamenti di vario genere. Il difetto principale risiede nella poca originalità delle missioni principali: intendiamoci, ci sono picchi di divertimento ma con il potenziale artistico messo in piedi ci si poteva sbizzarrire di più. Non esente da difetti l'immancabile reparto **multiplayer** che, seppur per certi versi risulta apprezzabile, avrebbe meritato una maggiore profondità. Il comparto grafico è arricchito da una buona dose di effetti speciali corroborati dalle esplosioni splatter e onomatopeiche dei nemici. Il comparto audio è composto da effetti sonori più che buoni e da un doppiaggio nostrano altalenante. La longevità si attesta su livelli discreti, ma se il comparto multiplayer fosse stato sfruttato meglio sarebbe migliorata non poco. **Sunset Overdrive** ci ha convinti, non fino in fondo, ma ci ha convinti: insomma, questo primo capitolo potrebbe effettivamente dare il via ad una nuova **IP**...

VERSIONE: XBOX ONE

PUBLISHER: MICROSOFT

SVILUPPO: INSOMNIAC

GENERE: AZIONE

GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	85
Sonoro	82
Giocabilità	80
Longevità	80
GLOBALE	80

COMMENTA

PRO EVOLUTION SOCCER 2015

RECENSIONE completa

Alessandro Fantoni

Questa volta Konami ha deciso di prendersi del tempo in più per sfornare il suo immancabile titolo calcistico annuale. Con più di due mesi di ritardo dall'inizio dei campionati europei e soprattutto dall'uscita del suo rivale storico, siamo finalmente riusciti a mettere le mani su **PES 2015**: siete pronti a scendere in campo? Il glorioso passato della serie aveva portato **Konami** a sedersi un po' sugli allori, perdendo terreno anno dopo anno con il suo diretto concorrente di casa **EA**: ma ve lo diciamo subito, questa volta il derby se lo è aggiudicato proprio il titolo giapponese! Il **gameplay** è stato decisamente migliorato rispetto alle scorse edizioni soprattutto per quanto riguarda le movenze dei calciatori:

le animazioni risultano molto più fluide e realistiche, a vantaggio di una maggiore freneticità più in linea con il calcio moderno. Adesso il nostro giocatore riuscirà a cambiare la direzione della palla al piede con più velocità e maestria, per cui saltare uno o due difensori non sarà più impossibile (soprattutto se abbiamo tra le mani uno come **Ronaldo** o **Messi**!). I ragazzi della casa nipponica hanno rispolverato anche il concetto di fisicità nei contrasti e protezione della palla: tramite la pressione dei tasti dorsali del pad saremo in grado di comandare i contrasti spalla a spalla. Anche la dinamica dei tiri, soprattutto per quanto riguarda quelli dalla media distanza, è stata migliorata grazie ad una fisica del pallone che conferisce una sensazione di potenza e precisione quasi reale. L'intelligenza artificiale ci è risultata ottima soprattutto per quanto riguarda il **pressing** avversario nelle zone centrali del campo, così come buona quella del portiere che è risultato abbastanza preciso nell'intercettare i tiri in porta ma anche nelle uscite alte. Le modalità di gioco sono come al solito molteplici: è presente la competizione calcistica per eccellenza, cioè la **Uefa Champions League**, completamente licenziata sia per la grafica dei campi da gioco che dallo stile del menù, oltre a tutti i vari campionati nazionali nei quali sarà possibile lottare per qualificarsi alle varie coppe a disposizione, il tutto sia in singolo che anche **coop** locale. Presenti anche le due modalità ormai storiche del brand come **Diventa un mito**, nella quale potremo costruire

la carriera del nostro calciatore virtuale, e **Master**, in cui avremo il ruolo di manager e quindi la possibilità di creare la squadra dei nostri sogni piena zeppa di campioni. E sono tantissime invece le possibilità del **multiplayer**: sarà presente la classica stagione **online**, la possibilità di partecipare e veri e propri tornei organizzati e anche quella di disputare delle amichevoli **online** con un massimo di ventidue giocatori.

Ma la vera novità di questo capitolo è la modalità **My Club**, in cui potremo migliorare la nostra squadra ingaggiando giocatori sempre più forti grazie all'utilizzo di monete ottenibili tramite lo svolgimento di partite. Parlando dell'aspetto grafico bisogna ammettere che il motore **Fox Engine** è riuscito davvero a fare un ottimo lavoro: la mimica facciale dei giocatori è riprodotta in maniera fedele anche nei piccoli dettagli. Per quanto riguarda il sonoro, buona è l'atmosfera allo stadio con il tifo del pubblico ma lo stesso purtroppo non si può dire della telecronaca italiana: la coppia inedita **Caressa-Marchegiani** offre qualche frase ad effetto ogni tanto ma in generale non riesce mai a coinvolgere il giocatore. In definitiva **PES 2015** questa volta ci ha davvero convinto: **Fifa** ha ritrovato di nuovo il suo grande rivale!

VERSIONE: MULTI

PUBLISHER: KONAMI
SVILUPPO: KONAMI
GENERE: SPORT
GIOCATORI: MULTI

SITO UFFICIALE

Grafica	90
Sonoro	73
Giocabilità	85
Longevità	88

COMMENTA

GLOBALE **85**

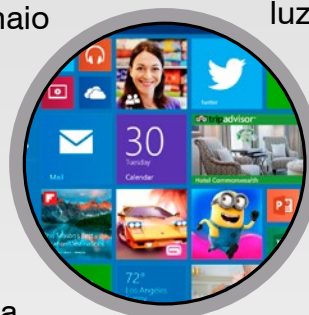
ACER PRESENTA IL SUO NUOVO MONITOR B326HK

Display 4K a 32 pollici per soddisfare gamers e designer di ogni tipo

Acer ha presentato la sua nuova creatura: il monitor B326HK. Questo **display** della serie **B6** è un 32 pollici con una risoluzione **4K**, da ben 3840 x 2160 **pixel**. La gestione dei colori è di ottimo livello grazie alle tecnologie **IPSi** e **ColorPlus**, il che si rivela importante per tutti coloro che cercano una resa cromatica non falsata. Inoltre il dispositivo è stato realizzato per essere completamente **Eco-friendly**. Insomma uno schermo che soddisferà le esigenze di tutti, dai **gamers** ai fotografi, dai video editor ai **designer**. Certo, si tratta di un monitor di fascia alta: il costo di vendita previsto è di 999 euro...

WINDOWS 10: LA RIVOLUZIONE SI CHIAMA CONTINUUM

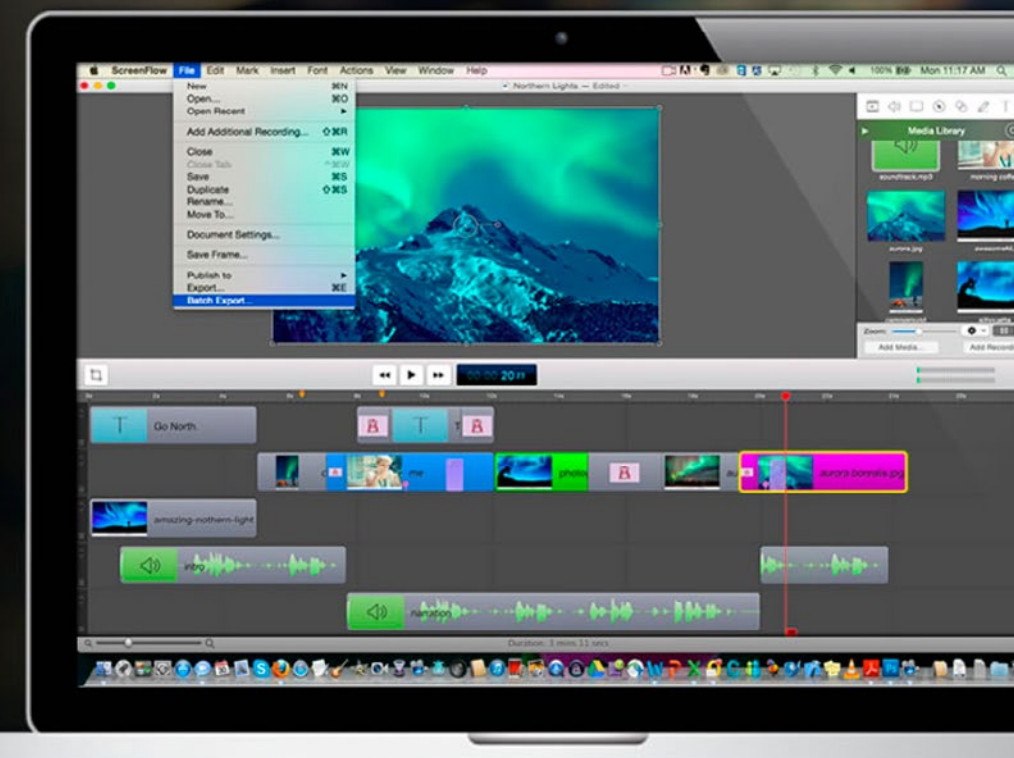
A gennaio sarà presentato ufficialmente il nuovo Sistema Operativo

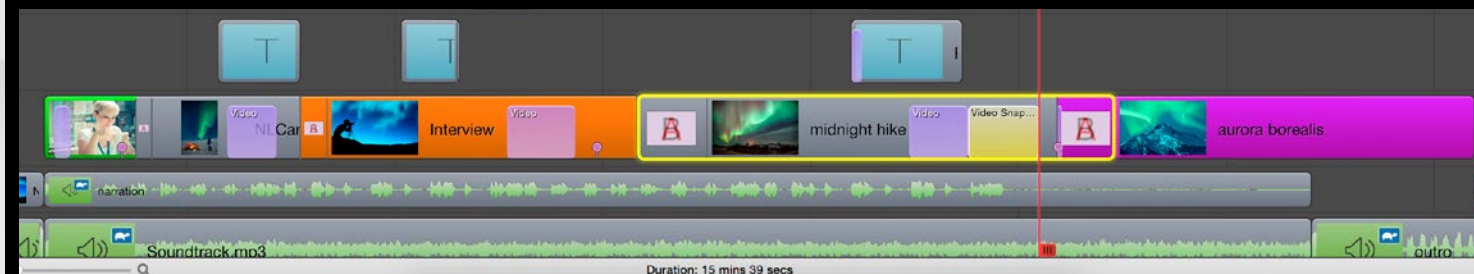
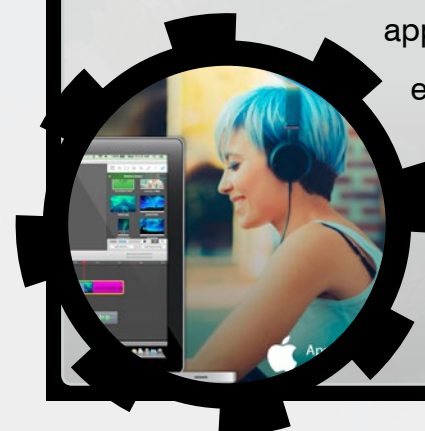
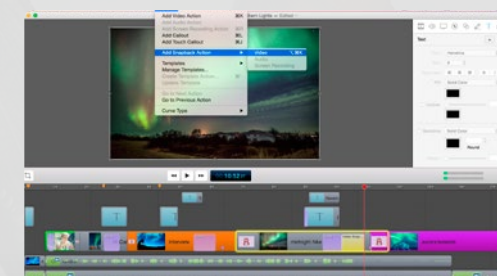
Si chiama Windows 10 e sarà annunciato ufficialmente alla fine di gennaio 2015. Secondo molti opinionisti in rete, **Microsoft** presenterà il suo nuovo sistema operativo illustrando nel dettaglio le caratterisitche introdotte. A quanto sembra, sarà presente una nuova interfaccia chiamata **Continuum**, una soluzione che potrebbe unire il classico **desktop** alla geometria della versione **8**. Una scelta che da una parte viene incontro alle lamentele degli utenti e che, dall'altra, garantisce una piena compatibilità con tutti i **device**, **mobile** e non.

HONOR 6: SMARTPHONE OCTA-CORE DI ALTO LIVELLO!

Velocità di download eccezionale e fotocamera con prestazioni elevate

Approda in Europa Honor 6, uno smartphone basato su Android 4.4 che va ad affiancare l'**Huawei Ascend P7** nella categoria medio-alta. Equipaggiato con un rivoluzionario **SoC Octa-core**, **Honor 6** supporta **LTE Cat 6** che può raggiungere una velocità di download di 300Mbps, la più alta al mondo. Dispone di una memoria **RAM Dual Channel** da 3Gb e di un'ottima fotocamera posteriore da 13 megapixel. Veramente notevole!

Servizio attivo solo nel PDF DI GAME - (Clicca per scaricare)

VOX POPULI VOX DEI - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SCREENFLOW 5

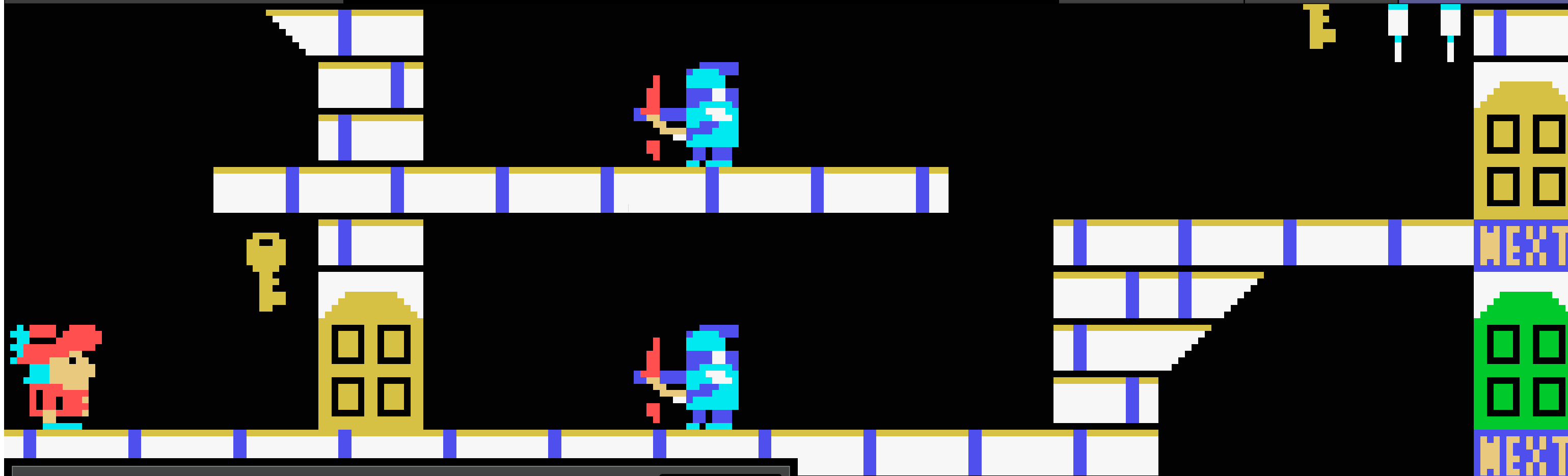
Macfordummies.it

Telestream ha annunciato il rilascio di Screen-Flow 5, software dedicato allo screencasting per Mac. Per chi non la conoscesse, si tratta di una potente applicazione per la registrazione video e editing che permette a educatori e sviluppatori di creare esercitazioni o video dimostrativi di alta qualità. La principale novità introdotta riguarda la possibilità di registrare contenuti da qualsiasi sorgente, comprese webcam, videocamere e dispositivi iOS. Il programma è disponibile per l'acquisto sul Mac App Store.

WORLD GOLF TOUR

GDR Online

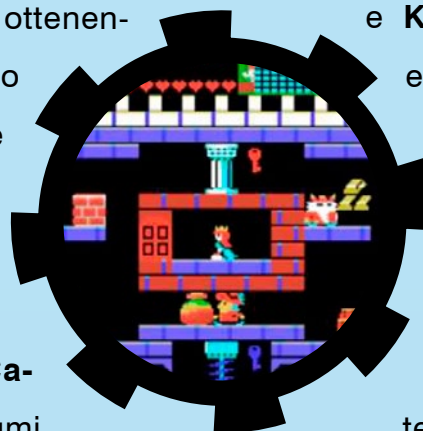
Questo mese parliamo di un browser game gratuito che include alcuni aspetti da Gioco di Ruolo. Si tratta di **World Golf Tour**, titolo sportivo che ci porta a gareggiare sui più importanti campi da golf internazionali, fedelmente ricreati in HD. Troveremo ad esempio il **Kiawah Island Ocean Course**, dove si sono disputati i campionati **PGA** del 2012, e il **Merion Golf Club**, scelto per gli **U.S. Open** del 2013. Ma non mancano anche località popolari come **St. Andrews Links**, **Bethpage Black** e **Harbour Town**. Nel gioco potremo dunque percorrere una vera e propria carriera golfistica, portando il nostro alter ego al top della classifica mondiale. Che aspettate quindi a fare buca?

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

GameStorm.it

Competere con i due predecessori non era certamente impresa facile, ma Borderlands: The Pre-Sequel risulta un titolo che gli amanti della serie non devono lasciarsi sfuggire. La nuova location lunare e le piccole migliorie al **gameplay** lo rendono un valido prodotto. Ritroviamo il mix di **FPS** e **RPG**, in grado di regalare emozioni man mano che l'avventura prosegue. Tuttavia la qualità generale non riesce a superare quella dei predecessori e questo è il suo limite più evidente.

THE CASTLE EXCELLENT

RECENSIONE completa

Cesare Arietti

Era il 1986. I computer domestici avevano fatto la loro comparsa solo da pochi anni e i videogiochi sembravano delle novità incomprensibili: un'epoca in cui tutto era nuovo e nessun **gameplay** era stato studiato veramente a fondo. Ma il **Giappone** era più avanti rispetto all'Europa e di **Software House** ce ne erano già tantissime. L'**MSX**, computer sviluppato in parte dalla **Ascii**, una divisione asiatica di **Microsoft**, e dalla **Philips**, stava ottenendo un grande successo. E proprio la **Ascii**, che si occupava anche dello sviluppo dei primi titoli, decise di rilasciare un videogioco che, da lì a poco, sarebbe diventato un vero e proprio caso: **The Castle Excellent**, **platform** con enigmi realizzato da due soli autori, **Isao Yoshida** e **Keisuke Iwakura**. Il **concept** era estremamente semplice: l'obiettivo del gioco era attraversare cento stanze di un castello, con lo scopo di trovare e salvare la principessa. L'unica azione che era possibile compiere, a parte camminare e saltare, era quella di spostare gli oggetti. Tutto qui: solo che ogni stanza conteneva enigmi complessissimi da risolvere grazie a ore di studio e a una destrezza pressoché perfetta. Il resto erano soltanto tre musiche e una difficoltà che oggi non potrebbe nemmeno essere contemplata. Definirlo capolavoro ormai non ha senso e neppure celebrarlo, era solo ciò che ogni titolo dovrebbe essere: un vero videogioco.